|  |  |
| --- | --- |
| СОДЕРЖАНИЕ | CONTENTS |
| Н. П. Копцева  **Современные исследования в области социологии искусственного интеллекта: базовые подходы. Часть 6.3** | N. P. KOPTSEVA  **Modern research in the field of sociology of artificial intelligence: basic approaches. Part 6.3** |
| А. А. ШПАК, В. И. КИРКО  **Концепция Владимира Геройменко «Дополненная реальность и искусственный интеллект. Слияние передовых технологий» (Springer, 2023)** | A. A. SHPAK, V. I. KIRKO  **The concept of Vlacimir Geroimenko «Augmented Reality and Artificial Intelligence. The Fusion of Advanced Technologies» (Springer, 2023)** |
| С. В. БЕЛОУСОВА, Р. А. РАГИМОВА, Н. А. СЕРГЕЕВА  **Искусственный интеллект: фантастика из прошлого или реальное настоящее** | S. V. BELOUSOVA, R. A. RAHIMOVA, N. A. SERGEEVA  **Artificial intelligence: fiction from the past or a real mood** |
| Т. К. ЕРМАКОВ  **Искусственный интеллект как приём: методико-теоретическое основание исследования видеоигрового искусственного интеллекта** | T. K. ERMAKOV  **Artificial Intelligence as Technic: Methodological and Theoretical Approach for Video Game Artificial Intelliogence Study** |
| Н. А. СЕРГЕЕВА  **Визуальные репрезентации Арктики: воображаемые мерцающие миры в культуре, литературе и политике** | N. A. SERGEEVA  **Review of the book «Visual representations of the Arctic: imaginary twinkling worlds in culture, literature and politics»** |
|  |  |
|  |  |

УДК ОО4.8

СОВРЕМЕННЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ В ОБЛАСТИ СОЦИОЛОГИИ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА: БАЗОВЫЕ ПОДХОДЫ. ЧАСТЬ 6.3

**Наталья Петровна Копцева1, Юлия Сергеевна Замараева2**

1 КРОО «Содружество просветителей Красноярья», Красноярск, Россия

2 Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

1 [nkoptseva@sfu-kras.ru](mailto:nkoptseva@sfu-kras.ru), <https://orcid.org/0000-0003-3910-7991>

2 [yzamaraeva@sfu-kras.ru](https://e.mail.ru/compose?To=yzamaraeva@sfu%2dkras.ru), https://orcid.org/0000-0003-1299-6741

***Аннотация***. В шестой части научного обзора анализируются базовые подходы к социологическим исследованиям искусственного интеллекта. Рассматривается специфика современных социальных исследований искусственного интеллекта, связанная с лонгитюдным исследованием «Столетнее исследование искусственного интеллекта». В настоящее время опубликовано два базовых отчета по данному проекту, который имеет кодовое название AI100. В предшествующих научных статьях начато подробное рассмотрение отчета 2021 года. Отчет составлен в виде ответов на ключевые вопросы, которым предшествовали два интерактивных исследовательских семинара по важнейшим проблемам внедрения технологий ИИ в социальные сферы, прежде всего, в здравоохранение, образование, социальную сферу, кредитование людей, прием на работу и другие.

Представлены аналитические материалы по 4 вопросу отчета 2021 года, связанные с тем, влияет ли технология ИИ на наше понимание человеческого разума. Рассматриваются такие позиции как: 1) коллективный разум, 2) когнитивная нейронаука; 3) компьютерное моделирование; 4) современное состояние. В целом делается вывод о том, что современные исследования человеческого разума ориентированы на преобладающую роль социально-антропологических факторов, чем нейробиологических. В этом смысле исследования ИИ вряд ли привносят что-то новое в понимание механизмов человеческого разума. Можно ожидать, что какие-то аналогии будут обнаружены между нейробиологическими и социально-антропологическими факторами разума, однако это имеет слабое отношение к актуальным технологиям ИИ.

В дальнейшем анализ материалов отчета 2021 в виду его особой важности для социологии ИИ будет продолжен.

***Ключевые слова:*** искусственный интеллект, социальные исследования, методы исследования, новая социальная реальность, система «человек-техника», «Столетнее исследование искусственного интеллекта», AI100.

***Благодарности:*** исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23-28-00255, https://rscf.ru/project/23-28-00255/

|  |  |
| --- | --- |
| ***Для цитирования:*** Копцева, Н. П. Современные исследования в области социологии искусственного интеллекта: базовые подходы. часть 6.3 / Н. П. Копцева, Ю. С. Замараева // Социология искусственного интеллекта. – 2023. – Т. 4. – № 3. – С. 8-21. – EDN: QFJEJC | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/qfjejc |

**MODERN RESEARCH IN THE FIELD OF THE SOCIOLOGY OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE: BASIC APPROACHES. PART 6.3**

**Natalia P. Koptseva1, Yulia S. Zamaraeva2**

1 KROO "Commonwealth of Enlighteners of Krasnoyarsk", Krasnoyarsk, Russia

2 Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

1 [nkoptseva@sfu-kras.ru](mailto:nkoptseva@sfu-kras.ru), <https://orcid.org/0000-0003-3910-7991>

2 [yzamaraeva@sfu-kras.ru](https://e.mail.ru/compose?To=yzamaraeva@sfu%2dkras.ru), https://orcid.org/0000-0003-1299-6741

***Abstract.*** The sixth part of the scientific review analyzes the basic approaches to the sociological research of artificial intelligence. The specifics of modern social studies of artificial intelligence associated with the longitudinal study "Centennial Study of Artificial Intelligence" are considered. Currently, two baseline reports have been published for this project, which is codenamed AI100. Previous scholarly articles have begun a detailed review of the 2021 report. The report is written in the form of answers to key questions, which were preceded by two interactive research seminars on the most important problems of implementing AI technologies in social areas, primarily in healthcare, education, social services, lending to people, hiring, and others.

Analytical materials are presented on the 4th question of the 2021 report, related to whether AI technology affects our understanding of the human mind. Such positions are considered as: 1) collective mind, 2) cognitive neuroscience; 3) computer simulation; 4) current state. In general, it is concluded that modern studies of the human mind are focused on the predominant role of socio-anthropological factors rather than neurobiological ones. In this sense, AI research is unlikely to bring anything new to the understanding of the mechanisms of the human mind. It can be expected that some analogies will be found between the neurobiological and socio-anthropological factors of the mind, but this is of little relevance to current AI technologies.

In the future, the analysis of the materials of the 2021 report, in view of its particular importance for the sociology of AI, will be continued.

***Keywords:*** artificial intelligence, social research, research methods, new social reality, human-technique system, Centenary Study of Artificial Intelligence, AI100.

***Acknowledgments:*** The study was supported by the Russian Science Foundation Grant No. 23-28-00255, https://rscf.ru/project/23-28-00255/

|  |  |
| --- | --- |
| ***For citation:*** Koptseva, N. P., Zamaraeva, Yu. S. Modern research in the field of sociology of artificial intelligence: basic approaches. part 6.3 // Sociology of artificial intelligence, 2023, 4 (3), 8-21. – EDN: QFJEJC | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/qfjejc |

УДК 004.896

КОНЦЕПЦИЯ ВЛАДИМИРА ГЕРОЙМЕНКО «ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ И ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ. СЛИЯНИЕ ПЕРЕДОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ» (SPRINGER, 2023)

**Шпак Анна Андреевна**

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

[annaheyy@gmail.com](mailto:annaheyy@gmail.com), https://orcid.org/0000-0002-2948-8762

**Владимир Игоревич Кирко**

Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева, Красноярск, Россия

[Director.nifti@mail.ru](mailto:Director.nifti@mail.ru), [https://orcid.org/0000-0002-5638-7940](https://orcid.org/0000-0003-3910-7991)

***Аннотация***. Выполнен подробный обзор главы «FUSE: на пути к будущим услугам на основе ИИ для создания опыта дополненной реальности», авторы Клен Чопич Пуцихар, Владимир Геройменко, Матьяж Клюн из монографии под редакторством Владимира Геройменко «Дополненная реальность и искусственный интеллект. Слияние передовых технологий» (Springer, 2023)». Подробно рассмотрены методы, которые авторы полагают наиболее эффективными для 1) обнаружения объектов в поле зрения пользователя, 2) понимания окружающей среды. Ключевые методы связаны с 3D нейрорендерингом. Владимир Геройморенко – ученый, цифровой художник, писатель. Его работы связаны с технологиями дополненной реальности. Новое исследование посвящено интеграции дополненной реальности с технологиями ИИ для повышения качества уже существующих технологий, например, изучения иностранного языка.

***Ключевые слова:*** дополненная реальность (AR), искусственный интеллект, Владимир Геройменко, нейрорендеринг, сервисы будущего.

***Благодарности:*** исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23-28-00255, https://rscf.ru/project/23-28-00255/

|  |  |
| --- | --- |
| ***Для цитирования:*** Шпак, А.А. Концепция Владимира Геройменко «Дополненная реальность и искусственный интеллект. Слияние передовых технологий» (Springer, 2023) / А. А. Шпак, В. И. Кирко// Социология искусственного интеллекта. 2023. – Т. 4. – № 3. – С. 22-40. – EDN:  BPNIHE | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/bpnihe |

THE CONCEPT OF VLACIMIR GEROIMENKO «AUGMENTED REALITY AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE. THE FUSION OF ADVANCED TECHNOLOGIES» (SPRINGER, 2023)

**Shpak Anna A.**

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

[annaheyy@gmail.com](mailto:annaheyy@gmail.com), https://orcid.org/0000-0002-2948-8762

**Vladimir I. Kirko**

Krasnoyarsk State Pedagogical University named after V.P. Astafiev, Krasnoyarsk, Russia

[Director.nifti@mail.ru](mailto:Director.nifti@mail.ru), [https://orcid.org/0000-0002-5638-7940](https://orcid.org/0000-0003-3910-7991)

**Abstract.** A detailed review of the chapter “FUSE: Towards AI-Based Future Services for Generating Augmented Reality Experiences” by Klen Čopič Pucihar, Vladimir Geroimenko, Matjaž Kljun from the monograph edited by Vladimir Geroimenko Augmented Reality and Artificial Intelligence. Confluence of advanced technologies” (Springer, 2023)”. The methods that the authors consider the most effective for 1) detecting objects in the user's field of view, 2) understanding the environment are considered in detail. Key methods are related to 3D neuro-rendering. Vladimir Geroimenko is a scientist, digital artist, and writer. His work is related to augmented reality technologies. A new study focuses on integrating augmented reality with AI technologies to improve the quality of existing technologies, such as learning a foreign language.

**Keywords**: augmented reality (AR), artificial intelligence, Vladimir Geroimenko, neurorendering, services of the future.

**Acknowledgments:**The study was supported by the Russian Science Foundation Grant No. 23-28-00255, https://rscf.ru/project/23-28-00255/

|  |  |
| --- | --- |
| ***For citation:*** Shpak, А. А., Kirko, V. I. The concept of Vlacimir Geroimenko «Augmented Reality and Artificial Intelligence. The Fusion of Advanced Technologies» (Springer, 2023) // Sociology of artificial intelligence, 2023, 4 (3), 22-40. – EDN: BPNIHE | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/bpnihe |

УДК 004.89

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ: ФАНТАСТИКА ИЗ ПРОШЛОГО ИЛИ РЕАЛЬНОЕ НАСТОЯЩЕЕ

**Софья Вячеславовна Белоусова**1**, Разана Алиашрафовна Рагимова**2**, Алиса Сергеевна Суетина**3**, Наталья Анатольенва Сергеева**1

1,2,3,4 Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

1 [bs0nia@yandex.ru](mailto:bs0nia@yandex.ru), https://orcid.org/0009-0002-6415-0115

2 [mega.razana@mail.ru](mailto:mega.razana@mail.ru), https://orcid.org/0009-0005-8582-8425

3 [alisa.kol-su@mail.ru](mailto:alisa.kol-su@mail.ru), https://orcid.org/ 0009-0007-8704-3036

4[nsergeeva@sfu-kras.ru](mailto:NSergeeva@sfu-kras.ru), https://orcid.org/[0000-0002-5896-6401](tel:0000-0002-5896-6401)

***Аннотация.*** Данная статья посвящена исследованию искусственного интеллекта. В перовой части будет рассмотрено общественное отношение к искусственному интеллекту. В ходе работы было изучено, какой процент людей в той или иной стране отрицательно или положительно относится к искусственному интеллекту, какие факторы могут повлиять на формирование положительного или отрицательного мнения. Во второй части стаьи будет рассмотрен творческий аспект искусственного интеллекта. В качестве объекта исследования выбран один из методов реализации искусственного интеллекта – нейросеть, и, в частности, ее способность создавать произведения. В третье части статьи будет проведен сравнительный анализ визуализации искусственного интеллекта в фильмах: экранизация фантастического романа Айзека Азимова и Роберта Силверберга «Позитронный человек» - «Двухсотлетний человек» 1999 года, «Она» - американская фантастическая мелодрама режиссёра и сценариста Спайка Джонза 2013 года, художественный научно-фантастический фильм «Дитя робота» режиссера Грант Спьютор 2019 года.

***Ключевые слова:*** искусственный интеллект (ИИ), естественный интеллект, нейросеть, операционная система, искусство, создание контента, произведение искусства, кинематограф, визуальное.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Для цитирования:*** Белоусова, С. В. Искусственный интеллект: фантастика из прошлого или реальное настоящее / С. В. Белоусова, Р. А. Рагимова, А. С. Суетина, Н. А. Сергеева // Социология искусственного интеллекта. – 2023. – Т. 4. – № 3. – С. 41-55. – EDN: CSGOUP | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/csgoup |

**ARTIFICIAL INTELLIGENCE: FICTION FROM THE PAST OR A REAL MOOD**

**Sofya V. Belousova**1**, Razana A. Rahimova**2**, Alice S.Suetina**3**, Natalia A. Sergeeva**4

1,2,3,4,Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

1 [bs0nia@yandex.ru](mailto:bs0nia@yandex.ru), <https://orcid.org/0009-0002-6415-0115>

2 [mega.razana@mail.ru](mailto:mega.razana@mail.ru), <https://orcid.org/0009-0005-8582-8425>

3 [alisa.kol-su@mail.ru](mailto:alisa.kol-su@mail.ru), <https://orcid.org/>0009-0007-8704-3036

4[nsergeeva@sfu-kras.ru](mailto:NSergeeva@sfu-kras.ru), https://orcid.org/[0000-0002-5896-6401](tel:0000-0002-5896-6401)

***Abstract.*** This article is devoted to the study of artificial intelligence. In the first part, the public attitude to artificial intelligence will be considered. In the course of the work, it was studied what percentage of people in a particular country have a negative or positive attitude to artificial intelligence, what factors can influence the formation of a positive or negative opinion. In the second part of the article, the creative aspect of artificial intelligence will be considered. One of the methods of artificial intelligence implementation – a neural network, and, in particular, its ability to create works, was chosen as the object of research. In the third part of the article, a comparative analysis of the visualization of artificial intelligence in films will be carried out: the adaptation of the fantasy novel by Isaac Asimov and Robert Silverberg "Positronic Man" - "Bicentennial Man" in 1999, "She" - an American fantasy melodrama directed and written by Spike Jonze in 2013, the fiction science fiction film "Robot Child" directed by Grant The tutor of 2019.

***Keywords:*** artificial intelligence (AI), natural intelligence, neural network, operating system, art, content creation, artwork, cinematography, visual.

|  |  |
| --- | --- |
| ***For citation:*** Belousova, S.V., Rahimova, R. A., Suetina, A. S., Sergeeva Natalia A. Artificial intelligence: fiction from the past or a real mood // Sociology of artificial intelligence, 2023, 4 (3), 41-55. – EDN: CSGOUP | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/csgoup |

УДК 7.08

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ КАК ПРИЁМ: МЕТОДИКО-ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОСНОВАНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ВИДЕОИГРОВОГО ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

**Тихон Константинович Ермаков**

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

erm-tihon@mail.ru, https://orcid.org/ 0000-0002-6967-8720

***Аннотация.*** Game Studies являются достаточно молодой и бурно развивающейся дисциплиной. Исследования видеоигр опираются на множество отдельных методов и теорий, которые приходят в развивающуюся область из самых различных отраслей современного гуманитарного знания. Искусственный интеллект также привлекает всё больше внимания со стороны специалистов-гуманитариев, которые обращаются к его исследованиям и в качестве самостоятельного объекта, и в качестве способа рассмотреть другие традиционные для гуманитаристики проблематики (например, анализ понятия свобода или интеллект и разум вообще). В данной статье, мы рассматриваем возможную линию анализа видеоигры с позиции включённых в неё элементов, управляемых искусственным интеллектом. Для этого мы предлагаем рассматривать пространство возможностей этих элементов внутри системы, по сравнению с пространством возможностей других игровых элементов (в первую очередь — с пространством возможностей игрока). В результате, мы получаем представление об агентивности искусственного интеллекта, которая позволяет игроку делать выводы об интеллектуальности той или иной системы. На основе анализа ряда игр 1970-1980-ых годов, мы предварительно можем заключить, что искусственный интеллект существует в видеоигре как часть игрового опыта, в момент, когда отдельные его агентивности совпадают таким образом, чтобы создать у игрока то самое чувство взаимодействия с интеллектуальной системой. Различные игры достигают этого эффекта разными средствами, выбор которых не может быть объяснён только лишь текущим технологическим развитием. Дальнейшая разработка предложенного метода позволит не только лучше понять особенности конструирования игрового опыта, но и понять сущность самого искусственного интеллекта как новой области компьютерной техники и человеческой культуры.

***Ключевые слова:*** Искусственный интеллект, видеоигры, агентивность, игровой опыт.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Для цитирования:*** Ермаков, Т. К. Искусственный интеллект как приём: методико-теоретическое основание исследования видеоигрового искусственного интеллекта / Т. К. Ермаков // Социология искусственного интеллекта. – 2023. – Т. 4. – № 3. – С. 56-63. – EDN: **EJPQEZ** | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/ejpqez |

**ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS TECHNIC: METHODOLOGICAL AND THEORETICAL APPROACH FOR VIDEO GAME ARTIFICIAL INTELLIOGENCE STUDY**

Tikhon K. Ermakov

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

erm-tihon@mail.ru, https://orcid.org/ 0000-0002-6967-8720

***Abstract.*** Game Studies is a fairly young and rapidly developing discipline. Video game research draws on many individual methods and theories that come into the growing field from a wide variety of branches of contemporary humanities. Artificial intelligence is also attracting more and more attention from specialists in the humanities, who turn to its research both as an independent object and as a way to consider other issues traditional for the humanities (for example, the analysis of the concept of freedom or intelligence and reason in general). In this article, we consider a possible line of analysis of a video game from the perspective of the elements included in it, controlled by artificial intelligence. To do this, we propose to consider the space of possibilities of these elements within the system, in comparison with the space of possibilities of other game elements (first of all, with the space of the player's possibilities). As a result, we get an idea of the agentivity of artificial intelligence, which allows the player to draw conclusions about the intelligence of a particular system. Based on the analysis of a number of games from the 1970s and 1980s, we can tentatively conclude that artificial intelligence exists in a video game as part of the gaming experience, at the moment when its individual agents coincide in such a way as to create the same feeling of interaction with the intellectual system for the player. . Different games achieve this effect by different means, the choice of which cannot be explained solely by current technological developments. Further development of the proposed method will allow not only to better understand the features of designing gaming experience, but also to understand the essence of artificial intelligence itself as a new field of computer technology and human culture.

***Keyowords:*** Artificial intelligence, video games, agency, game experience

|  |  |
| --- | --- |
| ***For citation:*** Ermakov, T. K. Artificial intelligence as technic: methodological and theoretical approach for video game artificial intelliogence study // Sociology of artificial intelligence, 2023, 4 (3), 56-63. – EDN: EJPQEZ | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/ejpqez |

УДК 008

РЕЦЕНЗИЯ НА КНИГУ «ВИЗУАЛЬНЫЕ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ АРКТИКИ: ВООБРАЖАЕМЫЕ МЕРЦАЮЩИЕ МИРЫ В КУЛЬТУРЕ, ЛИТЕРАТУРЕ И ПОЛИТИКЕ»

**Наталья Анатольевна Сергеева**

Сибирский федеральный университет, Красноярск, Россия

[nsergeeva@sfu-kras.ru](mailto:NSergeeva@sfu-kras.ru), https://orcid.org/[0000-0002-5896-6401](tel:0000-0002-5896-6401)

***Аннотация.*** Данная публикация представляет собой рецензию на коллективную работу авторов «Визуальные репрезентации Арктики: воображаемые мерцающие миры в культуре, литературе и политике». Авторами сборника статей выступают отечественные и зарубежные представители научного сообщества, в основу исследовательского интереса которых легло понятие «визуальность». Понимая под «визуальным» сложную систему представлений, репрезентаций, коммуникаций, выражений, визуальных воображений, авторы исследуют роль визуального в построении Арктики, как образы и представления определяют Арктику и Север в целом. В данной работе Арктика представлена не просто как географический регион или воображаемое пространство, а как устойчивый и изменчивый мир взаимосвязей, как отмечают авторы, эти культурные, социальные и политические связи в арктическом пространстве становятся «видимыми для ума». Чтобы определить и увидеть эти связи исследователи используют многочисленные подходы и способные, чтобы визуализировать определенные аспекты, конструирующие арктическое пространство.

В рецензии рассмотрена основная структура книги, представлены авторы, обзор глав и параграфов, выделены основные методы визуальных исследовании, материалов и основные их результаты. Мультидисциплинарное исследование Арктики представляет основную концепцию книги, где Арктика выступает в качестве визуального мира, способного открыться широким спектром визуальных форм.

Данная книга будет полезна культурологам, киноведам, религиоведам, издателям, музееведам, так как в ней представлены визуальные исследования, анализы и методы анализа документальных и художественных фильмов, сериалов, документальных и литературных источников, медиа и СМИ материалов, книг и обложек, плакатов, произведений живописи, фотографий, карт, инсталляций, комиксов и других средств визуализации арктического пространства.

***Ключевые слова:*** визуальность, визуальные исследования, методы визуального исследования, Арктика, Север, коренные малочисленные народы.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Для цитирования:*** Сергеева, Н. А. Рецензия на книгу «Визуальные репрезентации Арктики: воображаемые мерцающие миры в культуре, литературе и политике»/ Н. А. Сергеева // Социология искусственного интеллекта. – 2023. – Т. 4. – № 3. – С. 64-76. – EDN: **GXFQKU** | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/gxfqku |

**REVIEW OF THE BOOK «VISUAL REPRESENTATIONS OF THE ARCTIC: IMAGINARY TWINKLING WORLDS IN CULTURE, LITERATURE AND POLITICS»**

Natalia A. Sergeeva

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russia

[nsergeeva@sfu-kras.ru](mailto:NSergeeva@sfu-kras.ru), https://orcid.org/[0000-0002-5896-6401](tel:0000-0002-5896-6401)

***Abstract:*** This publication is a review of the collective work of the authors "Visual representations of the Arctic: Imaginary shimmering worlds in culture, literature and Politics". The authors of the collection of articles are domestic and foreign representatives of the scientific community, whose research interest is based on the concept of "visuality". Understanding by "visual" a complex system of representations, representations, communications, expressions, visual imaginations, the authors explore the role of the visual in the construction of the Arctic, how images and representations define the Arctic and the North as a whole. In this work, the Arctic is presented not just as a geographical region or an imaginary space, but as a stable and changeable world of interconnections, as the authors note, these cultural, social and political ties in the Arctic space become «visible to the mind». To identify and see these connections, researchers use numerous approaches and are able to visualize certain aspects that construct the Arctic space.

The review examines the basic structure of the book, presents the authors, an overview of chapters and paragraphs, highlights the main methods of visual research, materials and their main results. The multidisciplinary study of the Arctic represents the basic concept of the book, where the Arctic acts as a visual world capable of opening up a wide range of visual forms.

This book will be useful to culturologists, film critics, religious scholars, publishers, museologists, as it presents visual studies, analyses and methods of analysis of documentary and feature films, TV series, documentary and literary sources, media and media materials, books and covers, posters, paintings, photographs, maps, installations, comics and other means visualizations of the Arctic space.

***Key words***: visuality, visual research, methods of visual research, the Arctic, the North, indigenous peoples.

|  |  |
| --- | --- |
| ***For citation:*** Sergeeva, N. A. Book Review "Visual Representations of the Arctic: Imaginary Shimmering Worlds in Culture, Literature and Politics"// Sociology of artificial intelligence, 2023, 4 (3), 64-76. – EDN: GXFQKU | https://chart.apis.google.com/chart?choe=UTF-8&chld=H&cht=qr&chs=430x430&chl=https://elibrary.ru/gxfqku |